



creator

Harry Potter™

Handbuch



Vielen Dank, dass Sie LEGO® Creator: Harry Potter™, den neuen, erfolgreichen Software-Titel, gekauft haben

Wir von LEGO sind ständig darum bemüht, neue Standards in der Software-Welt zu setzen, indem wir die grundlegenden Werte von LEGO in dieses neue und spannende Medium einbringen. Genau wie bei unseren Spielwaren, liegt auch bei den Software-Titeln der Schwerpunkt auf Inhalt und Qualität, so dass Fantasie und Kreativität auf neue Art angeregt werden.

Da wir größten Wert auf Produkttests für den Verbraucher legen, können wir mit Stolz behaupten, dass unsere Software 100%ig für Kinder geeignet ist und das Qualitätssiegel "Von Kindern getestet und empfohlen" verdient.

Wir sind sicher, dass mit seiner Vielzahl an Aktivitäten, ihnen viel Spaß am Spiel bereiten wird. Wenn Sie Probleme mit diesem Produkt haben sollten, dann zögern Sie nicht, sich mit unserem Verbraucherservice in Verbindung zu setzen, der Ihnen jederzeit gern behilflich sein wird.

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Inhalt

**LEGO® Creator: Harry Potter™
installieren4**

**Willkommen bei LEGO®
Creator: Harry Potter™6**

**LEGO® Creator: Harry Potter™
starten10**

**So findest du dich in LEGO®
Creator: Harry Potter™
zurecht13**

Die Welt14

So bewegst du dich in der Welt ...15

Das Modell-Buch16

Modelle bewegen und verändern ...18

Dinge geschehen lassen!20

Zaubersprüche22

Das Wetter ändern22

Bilder machen23

Der Hogwarts™-Express24

Welten ändern, laden und

speichern25

Spielerwechsel oder LEGO® Creator:

Harry Potter™ beenden26

Tipps und Tricks27

Die Werkstatt28

So bewegst du dich in der Werkstatt 28

Steine holen29

Die Werkzeuge in der Werkstatt ...29

Die Werkbank aufräumen32

Bauanleitungen erstellen32

Modelle laden und speichern33

Modelle mit Freunden tauschen und

über das Internet versenden34

Der Minifigurenbau36

So öffnest du den Minifigurenbau ...36

Kleidung, Gesichter, Hüte und Haare

ändern36

Werkzeug, Rucksäcke und Umhänge

hinzufügen37

Entscheide, in welches Haus deine

Minifigur gehört37

Minifiguren laden und speichern38

Die Aufgaben40

So wählst du eine Aufgabe40

Die Aufgaben41

Die Steuerung über die

Tastatur42

Mitwirkende43

Epilepsiewarnung47

LEGO® Creator: Harry Potter™ installieren

Minimale Systemanforderungen

Prozessor	PC Pentium PII 266 MHz
Betriebssystem	Windows®98/2000/ME/XP
Speicher	64 MB RAM
Grafik	hardwarebeschleunigte Direct-3D-kompatible 8 MB-Grafikkarte
Soundkarte	100% Windows®98/2000/ME/XP, DirectSound-kompatible Soundkarte
CD-ROM	mindestens 4-fache Geschwindigkeit oder DVD-Laufwerk
Eingabegerät	Maus mit zwei Tasten und Tastatur müssen 100% Windows®98/2000/ME/XP-kompatibel sein
DirectX	Die Installation von LEGO® Creator: Harry Potter™ erfordert mindestens DirectX 8. Auf dieser CD ist DirectX 8 enthalten
Festplatte	500 MB freier, unkomprimierter* Festplattenspeicher

Ein Hinweis: Auf deinem System werden möglicherweise die "neuesten" Windows®-Treiber für die jeweilige Hardware benötigt. Damit das Spiel läuft, muss sich die CD-ROM im Laufwerk befinden.

*"Unkomprimiert" bedeutet, dass die Festplatte keiner Form von Datenkompression zur Vergrößerung des Festplattenspeichers unterworfen wurde wie zum Beispiel DriveSpace.

LEGO® Creator: Harry Potter™ installieren

Eventuell sollte dir ein Erwachsener hierbei etwas helfen.

Lege die CD-ROM in dein CD-ROM- / DVD-Laufwerk ein. Nach kurzer Zeit sollte das Autorun-Menü automatisch erscheinen. Falls nach einer gewissen Zeit nichts passiert, doppelklicke auf das Icon Arbeitsplatz auf deinem Desktop und dann auf das CD-Laufwerk (LCHP....). Bei den meisten Rechnern handelt es sich dabei um CD-Laufwerk D:\ oder E:\. Klicke dort "Setup.exe" doppelt an.

Klicke auf **Installieren**, um das Spiel zu installieren. Folge bitte sorgfältig den Anweisungen auf dem Bildschirm.

LEGO® Creator: Harry Potter™ installieren

Möchtest du die LiesMich-Datei zu Rate ziehen, wähle bitte **LiesMich sehen**.

Hinweis für Nutzer von Windows® 2000

Wenn du Windows® 2000 nutzt und das Programm nach der Installation nicht problemlos läuft, sollte die Bildschirmauflösung auf 800 x 600 und High Color (16-Bit) Farbtiefe eingestellt werden.

Unabhängig davon, welches Betriebssystem du nutzt, musst du deinen Rechner nach der Installation möglicherweise neu starten. Versuche zunächst, den Rechner neu zu starten, wenn das Programm nicht läuft. Vergewissere dich außerdem, dass deine Grafikkarte neuste Treiber nutzt.

LEGO® Creator: Harry Potter™ deinstallieren

Vielleicht solltest du dir hierbei von einem Erwachsenen helfen lassen.

Um das Spiel zu deinstallieren, klicke bitte auf Start, wähle dann Programme > LEGO Media > LEGO Creator Harry Potter und klicke auf LEGO Creator Harry Potter deinstallieren.

Alle Programmdateien von LEGO® Creator: Harry Potter™ werden von deinem Rechner gelöscht. Aber keine Bange: Deine gespeicherten Welten und Modelle bleiben erhalten, falls du das Spiel ein andermal wieder installieren und spielen möchtest. Wenn du diese Dateien ebenfalls löschen möchtest, deinstalliere bitte das Programm wie oben beschrieben und lösche anschließend den Ordner, in dem du das Spiel installiert hast. Falls du ihm während der Installation keinen anderen Namen gegeben hast, heißt das Verzeichnis:

C:\Programme\LEGO Media\LEGO Creator Harry Potter

Willkommen bei LEGO® Creator: Harry Potter™

Willkommen bei LEGO® Creator: Harry Potter™. In LEGO Creator findest du einen schier unerschöpflichen Vorrat an LEGO Steinen auf deinem PC, mit denen du bauen und spielen kannst. Deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Mit LEGO Creator: Harry Potter machst du deinen PC zum Zauberkasten - nun kannst du Harry Potters geheimnisvolle Wunderwelt der Magie selbst erleben und gestalten! Baue und spiele in der Winkelgasse™, konstruiere ein Schienennetz und fahr mit dem Hogwarts™-Express zur Schule, füge dem Schloss Türme und Verzierungen hinzu und besuche Rubeus Hagrid™ in seiner Hütte. Spannende Rollenspiele erwarten dich in den magischen Mauern der Schule. Schaff dir dein ganz persönliches Harry Potter-Abenteuer – Lass dem Zauber freien Lauf!

Die Welt von Harry Potter™

Die Schüler von Hogwarts – Schule für Hexerei und Zauberei



Harry Potter™



Ron Weasley™



Hermine Granger™



Draco Malfoy™

Lehrkräfte und Belegschaft von Hogwarts – Schule für Hexerei und Zauberei



Albus Dumbledore™



Hagrid™



Severus Snape™



Professor Quirrell

Willkommen bei LEGO® Creator: Harry Potter™

Tiere



Hedwig™



Norbert



Fluffy



Krätze™

Schauplätze



Winkelgasse



Gleis neundreiviertel



Das Gelände von Hogwarts



Im Schloss Hogwarts

LEGO® Creator: Harry Potter™ starten

LEGO® Creator: Harry Potter™ kann auf drei verschiedene Arten gestartet werden:

- Wenn du die CD-ROM in dein Laufwerk einlegst, sollte das Autorun-Menü erscheinen. Klicke dann auf **Spielen**, um mit dem Spiel zu beginnen.
- Wähle Start > Programme > LEGO Media > LEGO Creator Harry Potter
- Doppelklicke das Icon LEGO Creator: Harry Potter auf dem Desktop

Nun läuft zunächst das Einführungsvideo. Du kannst es überspringen, indem du die Leertaste oder die Esc-Taste drückst.

Beachte bitte: Die CD-ROM muss sich im Laufwerk befinden, damit das Spiel gestartet werden kann.

Einen Spieler hinzufügen oder wählen

Nach dem Einführungsvideo gelangst du ins Login-Menü. Wenn du das erste Mal spielst, musst du zunächst ein Spielerprofil erstellen. Klick auf einen der Balken mit der Aufschrift **Neuer Spieler**. Tippe deinen Namen in das Feld ein, das nun erscheint. Klicke dann auf das ✓-Symbol oder drücke die Enter-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen.



Kehrst du später wieder ins **Login-Menü** zurück, klick einfach auf deinen Namen, um das Spiel dort fortzusetzen, wo du es beim letzten Mal verlassen hast.

Wenn du jemand anderen spielen lassen möchtest, klicke auf einen Balken mit der Aufschrift **Neuer Spieler** und tippe den Namen der Person ein. Du kannst bis zu fünf verschiedene Spielerprofile erstellen. Allerdings kannst du denselben Namen nicht zweimal verwenden – es sei denn, du schreibst einen davon groß und den anderen klein: So wäre beispielsweise 'Hermine' und 'hermine' möglich, 'Harry' und 'Harry' würde jedoch nicht akzeptiert.

LEGO® Creator: Harry Potter™ starten

Einen Spieler löschen



Willst du einen Spieler löschen, klicke einfach auf das Bild des Radiergummis neben seinem Namen. Du wirst dann gefragt, ob du diesen Spieler wirklich löschen willst. Wenn du sicher bist, klickst du auf das ✓-Symbol.

Achtung: Wenn du einen Spieler löschst, löschst du damit auch all seine Einstellungen sowie die Welten, Modelle, Minifiguren und Bilder, die er gespeichert hat!

Optionen



Klickst du auf das Werkzeug neben deinem Namen, kannst du die Spieleinstellungen verändern. Hast du diese Einstellungen einmal vorgenommen, bleiben sie dir für künftige Spiele erhalten. Klicke auf das ✓-Symbol, nachdem du alles so eingestellt hast, wie du es haben möchtest, um die Einstellungen zu speichern und ins **Login-Menü** zurückzukehren.



Wenn du dich gerade in einer deiner Welten, der Werkstatt oder im Minifigurenbau befindest, kannst du ebenfalls ins **Menü Optionen** gelangen, indem du die F12-Taste deiner Tastatur drückst.

Eventuell sollte dir ein Erwachsener hierbei etwas helfen! Folgende vier Einstellungen können geändert werden:

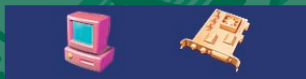
Detailgrad



Wählst du den dritten Stein von links, wird LEGO® Creator: Harry Potter™ in maximaler grafischer Qualität wiedergegeben: Die Steine sehen wie echte LEGO Steinen aus. Es kann jedoch sein, dass das Programm dann langsamer läuft – das hängt von der Leistung deines Rechners ab. Läuft dir das Programm zu langsam, wähle bitte einen der weniger detaillierten Steine weiter links. Entscheidest du dich für den grünen Stein mit dem Computer daneben ganz rechts, werden die für deinen Rechner optimalen Einstellungen automatisch eingestellt.

LEGO® Creator: Harry Potter™ starten

Hardware-Unterstützung



Bei der Installation wählt der Computer automatisch zwischen Hardware-unterstützter und reiner Software-Grafik. Mit diesen Knöpfen kannst du die Einstellungen manuell verändern. Hardware-Unterstützung sorgt für brillantere Grafik, wenn du jedoch keine 3D-Grafikkarte hast oder wenn Probleme mit der Grafik auftreten, solltest du reine Software-Grafik wählen: Klicke hierzu bitte auf das Bild des Computers

Hilfe



Von Beginn des Spiels an steht dir der Helfer-Zauberer mit wichtigen Tipps und Erklärungen zur Seite. Wenn du seine Hilfe nicht mehr brauchst, kannst du ihn abstellen, indem du das Bild mit dem Kreuz anklickst.

Musik



Wenn du ohne Musik spielen möchtest, kannst du hier die Musik in allen Welten abstellen. Die Musik, die zu Beginn und beim Verlassen des Spiels erklingt, ist aber nach wie vor zu hören.

LEGO® Creator: Harry Potter™ beenden

Um das Spiel zu beenden, klicke einfach auf das Wort **Beenden** im **Login Menü** und dann auf das ✓-Symbol.

So findest du dich in LEGO® Creator: Harry Potter™ zurecht

Bei LEGO® Creator: Harry Potter™ gibt es drei Bereiche: Die Welt, die Werkstatt und den Minifigurenbau.

Die Welt

Die Welt ist der wichtigste Bereich bei LEGO® Creator: Harry Potter™. Hier kannst du mit Modellen aus dem Modell-Buch bauen, Minifiguren und Tiere hinzufügen und beobachten, wie sie interagieren. Du kannst die Welt aus der Sicht einer Minifigur betrachten, Tageszeit und Wetter ändern – sogar Fotos kannst du schießen und sie deinen Freunden schicken!

Die Werkstatt

In der Werkstatt baust du aus einzelnen LEGO® Steinen eigene Modelle, die du dann in deine Welt setzen kannst. Willst du einen neuen Turm für Hogwarts bauen und findest im Modell-Buch nichts passendes – kein Problem: Hier in der Werkstatt kannst du ihn dir genau so bauen, wie du ihn haben willst!

Der Minifigurenbau

LEGO® Modelle zu bauen ist schon eine tolle Sache – aber warte erst mal ab, bis du den Minifigurenbau kennen lernst! Hier kannst du so viele neue Schüler für Hogwarts entwerfen, wie du magst. Gib jedem ein eigenes Gesicht, eigene Kleidung, gib ihnen Gegenstände in die Hand - deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Du kannst sogar entscheiden, in welches Haus sie gehören sollen! Wenn du deine Minifiguren in deine Welt setzt, gesellen sie sich zu den anderen Minifiguren.

Hilfe vom Zauberer



Wenn du an einer Stelle nicht weiter weißt, klicke zunächst den Helfer-Zauberer an und dann das, worüber du gern mehr erfahren möchtest. Er erzählt dir alles, was er weiß!



Die Welt besteht aus vier verschiedenen Regionen. Diese sind: Der Bahnhof King's Cross, die Winkelgasse, das Gelände von Hogwarts und das Innere von Schloss Hogwarts. Sie sind durch besondere 'Portale' miteinander verbunden – das sind Durchgänge, die von einer Region zur nächsten führen. In jeder Region gibt es zwei davon. Sie sind von einem blauen Leuchten umgeben, damit man sie leicht finden kann. Sie bleiben immer an der gleichen Stelle, du kannst sie gar nicht verfehlen. Klicke auf den Action-Knopf – es ist das Buch mit dem Zauberstab darauf – und klicke dann auf eines der Portale, um zu sehen, wohin es dich führt!

An manchen Stellen findest du einige besondere Modelle im Modell-Buch, die funkeln und leuchten, wenn du sie in die Welt setzt. Probier mal aus, was geschieht, wenn du sie anklickst. Zunächst musst du dafür allerdings den Action-Knopf anklicken.

Wenn du LEGO® Creator: Harry Potter™ das erste Mal spielt, beginnt dein Abenteuer in der Winkelgasse. Beim nächsten Mal beginnt das Spiel in der Region, in der du zuletzt gespielt hast. Du kannst dann entweder dort weiterspielen oder dir im Menü **Welt öffnen** eine neue Region wählen. Näheres hierzu findest du auf Seite 25.

So bewegst du dich in der Welt

Vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegen

- Um dich in der Welt vorwärts zu bewegen, führe den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand.
- Um dich in der Welt rückwärts zu bewegen, führe den Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand.
- Um dich in der Welt nach links zu bewegen, führe den Mauszeiger an den linken Bildschirmrand.
- Um dich in der Welt nach rechts zu bewegen, führe den Mauszeiger an den rechten Bildschirmrand.

Wenn du mit dem Mauszeiger in die Bildschirmecken gehst, kannst du dich auch diagonal bewegen. Wenn du den Mauszeiger an die richtige Stelle führst, verwandelt er sich in eine LEGO® Hand. In der Werkstatt und im Minifigurenbau kannst du dich nicht auf diese Art bewegen.

Einen Kreis beschreiben und die Dinge von oben betrachten



Klicke mit der linken Maustaste auf die Mitte des Trackballs. Halte die Maustaste gedrückt und zieh die Mitte des Balls umher. Siehst du, wie sich deine Perspektive verändert, während du ziehst?



Du kannst einen großen Kreis beschreiben oder die Welt von oben betrachten. Schau mal, wie der Ball herumrollt, wenn du ihn anklickst und herumziehst. Wenn du den Ball nach unten ziehst, schaust du in die Luft: So kannst du die Dinge betrachten, die sich über dir befinden.

Wenn du den Ball an unübersichtlichen Stellen benutzt, verändert sich deine Perspektive, damit du besser sehen kannst. Wo es besonders eng ist, kannst du dich mithilfe des Trackballs auch durch Wände hindurch nach draußen bewegen, um so viel wie möglich sehen zu können.

Sich etwas nähern / sich von etwas entfernen



Wenn du auf den Vergrößern-Knopf klickst, kannst du dich den Dingen in deiner Welt nähern. Möchtest du schneller heranzoomen, halte dabei die linke Maustaste gedrückt.



Du kannst dich auch von etwas entfernen: Klick dazu einfach den Verkleinern-Knopf. Hältst du dabei die linke Maustaste gedrückt, zoomst du schneller weg.

Ansicht auf ein Modell zentrieren



Möchtest du ein bestimmtes Modell von Nahem betrachten, klicke zunächst den Ziel-Knopf an und dann das LEGO® Modell, das du ins Zentrum deines Blickfelds rücken willst. Dieser Knopf ist nur in der LEGO Welt, nicht jedoch in der Werkstatt oder im Minifigurenbau verfügbar.

Das Modell-Buch



Im Modell-Buch findest du eine Menge vorgefertigter LEGO® Modelle, Minifiguren, sowie besondere magische Modelle, die du alle in deine Welt setzen kannst. Klick das Rote Buch oben im Bild an: Das Modell-Buch öffnet sich und alle Modelle erscheinen links im Bild. Klickst du das Rote Buch noch einmal an, schließt es sich, und du kannst wieder mehr von deiner Welt sehen.

Das Modellbuch hat sieben Abteilungen, damit du dich leichter zurechtfindest. Die Abteilungen werden dir auf dem Lesezeichen am linken Bildschirmrand angezeigt. Klick eines dieser Symbole an, um alle Modelle dieser Art anzuzeigen.

Minifiguren und Tiere

Gebäude

Möbel

Szenerie-Elemente

Magische Modelle

Meine Minifiguren

Meine Modelle



Modelle

Modelle betrachten

Manche Modelle zeigt das Modell-Buch nur in der Region an, wo sie in den Harry Potter-Büchern auch wirklich vorkommen: So wirst du Gleis neunundreiviertel beispielsweise nur in der Region Bahnhof King's Cross finden.



Um alle Modelle einer bestimmten Abteilung des Modell-Buchs zu betrachten, klicke auf die grünen Pfeile oben und unten auf der Buchseite.

Ein Modell in deiner Welt platzieren

Klicke mit der linken Maustaste auf das gewünschte Modell und halte die Taste gedrückt. Ziehe das Modell mit dem Mauszeiger in die Welt, ohne dabei die Maustaste loszulassen. Kurz darauf siehst du einen Umriss des Modells, der den Mausbewegungen folgt. Achte darauf, dass du den Umriss siehst, bevor du die Maustaste löst. Lass die Maustaste los, sobald das Modell an der gewünschten Stelle ist.

Das war's schon: Das Modell befindet sich nun in deiner LEGO® Welt!

Wenn der weiße Umriss nicht erscheint während du versuchst, das Modell zu platzieren, könnte es daran liegen, dass nicht genug Platz an der gewünschten Stelle ist! Versuche, den Mauszeiger an einen Ort mit mehr Platz zu bewegen. Sobald sich ein Modell erst einmal in der Welt befindet, kann seine Position wesentlich leichter verändert werden.

Modelle bewegen und verändern



Einige der dicken Bücher am oberen Bildschirmrand sind Knöpfe, die du benutzen kannst, um die Modelle in deiner Welt zu bewegen und zu verändern. Klicke auf ein Buch, um es auszuwählen. Das Buch neigt sich dann nach vorn und dein Mauszeiger nimmt die Form des Symbols auf dem Buch an, wenn du ihn über ein Objekt führst, das damit beeinflusst werden kann. Einer dieser Knöpfe ist immer aktiviert. Zu Beginn ist automatisch der Modell-Bewegen-Knopf aktiviert.

Modelle bewegen



Klicke zunächst auf den Modell-Bewegen-Knopf. Klicke dann mit der linken Maustaste auf das zu bewegende Modell und halte die Taste gedrückt. Bewege den Mauszeiger, ohne die Maustaste loszulassen. Lass die Maustaste los, sobald das Modell an der gewünschten Stelle ist.

Wenn der Umriss verschwindet, bedeutet das, dass dort nicht genügend Platz für das Modell ist. Versuche, den Mauszeiger an einen Ort zu bewegen, wo mehr Platz ist. Du kannst die Position eines Modells jederzeit ändern, nachdem es platziert wurde.

Wenn sich etwas im Weg befindet kannst du die Maus so lange bewegen, bis ein freies Gebiet erreicht ist: Das Modell gleitet einfach durch das Hindernis auf die andere Seite!



Um Modelle übereinander zu 'stapeln', musst du sie nach oben und unten bewegen. Klicke hierzu auf den Modell-Bewegen-Knopf. Drücke nun die Strg-Taste deiner Tastatur und halte sie gedrückt. Klicke auf das Modell, das du heben oder absenken willst und halte die Maustaste gedrückt. Bewege nun die Maus vor und zurück. Wenn sich ein Modell in der Luft befindet, wirft es direkt unter sich einen Schatten. An diesem Schatten kannst du erkennen, wann das Modell in der Luft in einer Reihe mit dem Modell darunter ist. Lass die Strg-Taste los, wenn sich das Modell in der richtigen Position befindet. Bestimmte Modelle werden wie von Zauberhand zusammengesteckt, wenn sie aufeinander abgelegt werden. Sie rasten ein wie echte LEGO® Modelle!

Modelle drehen



Möchtest du ein Modell drehen, so wähle zunächst den Modell-Drehen-Knopf und klicke dann auf das betreffende Modell. Jedes Mal, wenn du das Modell mit der linken Maustaste anklickst, dreht es sich eine Viertelumdrehung weiter. Klick es so oft an, bis es in die gewünschte Richtung zeigt. Steht ein anderes Modell im Weg, dreht sich das Modell weiter, bis es genug Platz hat.

Modelle bemalen



Du kannst deine LEGO® Welt noch viel interessanter gestalten, indem du die Modelle bemalst. Klick auf den Modell-Bemalen-Knopf, damit die Malpalette am rechten Bildschirmrand erscheint. Dein Mauszeiger verwandelt sich in einen Pinsel, wenn du ihn über Modelle führst, die du bemalen kannst.



Klicke auf die Farbe, mit der du malen willst: Die Farbe, mit der du gerade malst, ist mit einem kleinen Pinsel markiert. Klicke dann auf einen Stein des Modells - alle Steine dieser Farbe im Modell werden nun mit der neuen Farbe übermalt. Wenn du zum Beispiel einen blauen Stein rot bemalst, werden auch alle anderen blauen Steine des Modells rot. Harry und seine Freunde kannst du allerdings nicht bemalen!

Modelle löschen



Um ein Modell aus deiner Welt zu löschen, klicke auf den Modell-Löschen-Knopf - es ist das Buch mit dem Mülleimer drauf - und dann auf das betreffende Modell: Schon ist es verschwunden. Ob ein Modell gelöscht werden kann, erkennst du daran, dass es rote umrandet wird, wenn du mit der Maus darüber fährst.

Vorsicht beim Löschen: Bis du einen anderen Knopf – das heißt: eines der anderen Bücher - auf dem Regal oben anklickst, wird jedes Modell, das du anklickst, gelöscht! Beachte bitte: Sieht dein Mauszeiger wie ein Mülleimer aus, wenn du ihn über ein Objekt führst, wird das Objekt aus deiner Welt gelöscht, sobald du die linke Maustaste drückst. Aber keine Angst! Du kannst das Modell jederzeit aus dem Modell-Buch wieder in die Welt ziehen, wenn du möchtest.

Dinge geschehen lassen!

Es gibt eine Menge Dinge in deiner Welt, die sich bewegen, fliegen und Zaubersprüche anwenden können! Es gibt drei Möglichkeiten, Dinge geschehen zu lassen:

Der Action-Knopf



Einige Modelle in der LEGO® Welt können erstaunliche Dinge tun, wenn du sie anklickst. Türen öffnen und schließen sich auf geheimnisvolle Weise, du kannst Zaubersprüche aussprechen oder die berühmten Demolito-Steine explodieren lassen!

Klicke auf den Action-Knopf - es ist das Buch mit dem Zauberstab drauf auf dem Regal - und dann auf ein Modell.

Nicht alle Modelle können etwas tun. Dein Mauszeiger verwandelt sich in ein Action-Symbol, wenn du damit über ein Modell fährst, das du zum Leben erwecken kannst.

Mithilfe des Action-Knopfes kannst du auch durch die Portale von einer Region die nächste gehen! Klick auf eines der blau leuchtenden Portale, um in die nächste Region der Welt zu gelangen.

Solange der Action-Knopf aktiviert ist, wird rechts im Bild auch das Feld der Zauberspruchfibel angezeigt. Mehr über Zaubersprüche erfährst du auf Seite 23.

Spiel Knopf



Du kannst Minifiguren und Tiere dazu bringen, sich in deiner Welt zu bewegen. Klicke auf das Eisenbahnsignal, um deine Welt zum Leben zu erwecken: Das Licht springt dann von rot auf grün. Hast du den Hogwarts-Express fertig gebaut, wird er dann durch die Gegend dampfen!

Das Bauen ist komplizierter, solange sich alles bewegt. Klick noch einmal auf das Eisenbahnsignal, damit Minifiguren und Tiere wieder still stehen: Das Licht springt dann wieder von grün auf rot.

Minifiguren steuern



Bei LEGO® Creator: Harry Potter™ kannst du deine Perspektive so einstellen, dass du einer Minifigur durch die Welt folgst. Es kommt sogar noch besser: Du kannst die Welt aus dem Blickwinkel der Minifigur betrachten. In diesen Modi kannst du die Minifigur sogar steuern. Mithilfe des Modell-Bewegen-Knopfes – es ist das Buch mit der Kamera drauf – kannst du auch die Boote auf dem See des Hogwarts-Geländes und den Hogwarts-Express steuern!

Klicke zunächst auf den Modell-Bewegen-Knopf und dann auf eine Minifigur. Dann verschwinden das Bücherregal und der Tisch am oberen und unteren Bildschirmrand und rechts im Bild erscheinen zwei neue Knöpfe.



Klicke auf den unteren Knopf, um zu sehen, wie die Welt aus der Perspektive der gewünschten Minifigur aussieht. Klickst du auf den oberen Knopf, siehst du die Welt, als stündest du hinter der Minifigur.

Nutze die Pfeiltasten deiner Tastatur oder - falls du einen hast - deinen Joysticks, um die Figur herumlaufen zu lassen. Drückst du, während die Figur läuft, die Umschalt-Taste oder die Taste 5 auf den Ziffernblock, vollführt die Figur einen Sprung. Wenn du eine Minifigur steuerst, die auf einem Besen reitet, kannst du sie mit den (+)- und (-)-Tasten deiner Tastatur oder auf dem Ziffernblock höher oder tiefer fliegen lassen.

Hat die Figur, die du steuerst, ein Objekt in der Hand, kannst du sie das Objekt benutzen lassen, indem du die Leertaste drückst. Hat die Figur beispielsweise einen Zauberstab in der Hand, drücke die Leertaste, damit die Figur einen Zauberspruch ausspricht. Drückst du die Ende-Taste, erscheint ein Zielmarker auf dem Bildschirm, damit du die Zaubersprüche exakt auf etwas zielen kannst. Drückst du die Ende-Taste noch einmal, verschwindet der Zielmarker.

Wenn du einen Joystick benutzt, drücke einfach die Feuern-Taste, um von Tastatur-Steuerung auf Joystick umzuschalten. Drücke die Pos 1-Taste deiner Tastatur oder klicke auf die beiden Knöpfe auf dem Bildschirm, um zwischen den beiden Perspektiven hin und her zu schalten.



Wenn du an deiner Welt weiterbauen möchtest, klicke auf das Bild in der rechten oberen Bildschirmecke.

Die Welt

Zaubersprüche



Ist der Action-Knopf aktiviert, wird das Feld der Zauberbibel im Bild angezeigt. Zaubersprüche haben unterschiedliche Wirkungen: Manche können auf andere Minifiguren angewendet werden, andere erzeugen farbige Effekte in der Luft wie ein Feuerwerk.

Wenn du LEGO® Creator: Harry Potter™ das erste Mal spielst, hast du nur wenige Zaubersprüche zur Auswahl. Vom Helfer-Zauberer bekommst du für jede der 11 Aufgaben, die du bestehst, einen neuen Zauberspruch zur Belohnung. Wenn du Zugriff auf alle Zaubersprüche haben möchtest, musst du alle 11 Aufgaben bestehen!

In der Zauberbibel wird dir jeder Zauberspruch, den du aussprechen kannst, durch ein Symbol angezeigt. Klick auf eines der Symbole, um den Zauberspruch zu wählen. Mithilfe der Pfeile auf dem Feld kannst du alle Zaubersprüche betrachten.

Hast du einen Zauberspruch gewählt, gibt es drei Möglichkeiten, ihn anzuwenden:

- Klicke auf ein Zauberstab und dann auf die zu bezaubernde Stelle in der Welt.
- Klick auf eine Minifigur, die einen Zauberstab hält: nun spricht sie den Zauberspruch für dich aus.
- Klick auf das Modell-Buch und dann auf eine Minifigur, die einen Zauberstab hält. drücke als Nächstes die Leertaste, und die Minifigur spricht den gewählten Zauberspruch aus. Drückst du die Ende-Taste deiner Tastatur, erscheint ein Zielmarker auf dem Bildschirm, damit du besser zielen kannst. Drücke die Ende-Taste ein zweites Mal, und der Zielmarker verschwindet wieder.

Das Wetter ändern



Bei LEGO® Creator: Harry Potter™ kannst du deine Welten bei Tag und Nacht, bei schönem Wetter oder im Nebel, sowie bei Sturm, Regen oder sogar im Schnee erforschen.



Klicke den Schirm an, um die Felder anzuzeigen, mithilfe derer du das Wetter ändern kannst. Das eine Feld zeigt fünf verschiedene Arten Wetter, das andere zeigt die beiden Tageszeiten. Klicke auf die Sonne, damit es in deiner Welt Tag wird. Klickst du auf den Mond, wird es Nacht in deiner Welt. Ein Feld liegt immer vor dem anderen – um zum hinteren Feld zu wechseln, klickst du einfach auf seinen Rand.

Klicke auf den Schirm, um ihn zu schließen und die Wetter-Felder verschwinden zu lassen.

Die Werkstatt



Klicke auf die Schiefertafel in der linken unteren Bildschirmecke, um zur Werkstatt zu gelangen. Näheres hierzu findest du auf Seite 28.

Der Minifigurenbau



Klicke auf die Minifigur in der linken unteren Bildschirmecke, um zum Minifigurenbau zu gelangen. Näheres hierzu findest du auf Seite 36.

Bilder machen



Klicke auf die Kamera in der linken unteren Bildschirmecke, um ein Bild von deiner Welt zu machen. Nun erscheint dein Bilderalbum. Du kannst es ausdrucken oder auch als Hintergrundbild auf deinem Computer anzeigen lassen - das nennt man Hintergrundbild.



Um eines der Bilder aus dem Album auszudrucken, wählst du zunächst das gewünschte Bild aus und klickst dann auf den Drucker-Knopf am unteren Bildschirmrand.

Die Welt



Um eines der Bilder als Hintergrundbild auf deinem Desktop zu zeigen, wählst du zunächst das gewünschte Bild und klickst dann auf den Computer-Knopf.



Wenn dir ein Bild nicht mehr gefällt, kannst du es aus dem Album löschen, indem du zunächst das Bild und dann den Löschen-Knopf anklickst – das ist der Radiergummi am unteren Bildschirmrand.

Klicke auf das ✓-Symbol, um zur Welt zurückzukehren.

Die Aufgaben



Klicke auf den goldenen Pokal, um ins **Aufgabenmenü** zu gelangen. Näheres hierzu findest du auf Seite 40.

Der Hogwarts-Express

Im Bahnhof King's Cross kannst du ein tolles virtuelles Schienennetz für den Hogwarts-Express bauen! Im Modell-Buch findest du Schienen-Elemente, die du in die Welt ziehen kannst. Dort rasten sie ineinander ein. Du kannst sie genau wie ein Modell drehen. Versuch doch mal, den Bahnhof mit dem Tunnel zu verbinden, der nach Hogwarts führt! Der Hogwarts-Express hält an allen Bahnhöfen, die du aus dem Modell-Buch in die Welt ziehst.

Einige Strecken-Elemente haben Weichen. Klickst du auf diese Schienen-Elemente, während der Action-Knopf aktiviert ist, kannst du wählen, welche Strecke der Hogwarts-Express fahren soll.

Wenn eine Minifigur bei LEGO® Creator: Harry Potter™ auf den Schienen entlangläuft und ein Zug kommt, fällt die Figur um und steht wie durch Zauber wieder auf. Für uns Muggel ist es allerdings sehr, sehr gefährlich, Geleise entlangzulaufen – spiele also bitte niemals auf Eisenbahnschienen!

Die Welt

Welten ändern, laden und speichern

Wenn du eine andere Region deiner Welt besuchen möchtest, macht es am meisten Spaß, durch eines der magischen Portale zu gehen. Näheres hierzu findest du auf Seite 14. Aber sicher hast du es manchmal eilig und möchtest schneller von einer Region in die andere gelangen. Öffne hierzu die Welt-Kiste und wähle dort eine andere Region aus: Klicke einfach die gewünschte an. Du kannst auch eine andere Version einer Welt laden, die du vorher gespeichert hast.

Eine Welt laden



Um eine Welt zu laden, klickst du auf das Bild einer Kiste, aus der ein Pfeil herauszeigt. Nun erscheint das folgende Menü:



Alle Welten, die du gespeichert hast, werden dir auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt. Wähle eine aus, die du laden möchtest. Die vier Bilder verändern sich dann, um dir zu zeigen, wie die einzelnen Regionen ausgesehen haben, als du diese bestimmte Welt gespeichert hast. Klicke auf den grünen Haken, um die Welt zu laden. Willst du keine neue Welt laden, klickst du einfach auf das X-Symbol, um zu der Welt zurückzukehren, in der du gerade gespielt hast.



Um eine Welt zu löschen, wähle sie aus der Liste links aus und klicke auf das Radiergummi-Symbol in der rechten oberen Bildschirmecke.

Die Welt



Wenn du lieber in einer neuen, leeren Welt spielen möchtest, klicke auf den Knopf **Neue Welt** am oberen Rand des Bildes, direkt über dem Bild der Winkelgasse.

Eine Welt speichern



Während du in einer Welt spielst, kannst du sie jederzeit speichern: Klicke einfach auf das Bild mit dem Pfeil, der in eine Kiste schlüpft. Der Helfer-Zauberer bestätigt dir dann, dass die Welt gespeichert ist. Gespeicherte Welten findest du im Menü **Welt öffnen** links auf dem Bildschirm. Beim Speichern einer Welt werden alle Regionen dieser Welt gespeichert – nicht nur die, in der du gerade spielst.

Bitte beachte: Bei jedem Speichervorgang überschreibst du die zuvor gespeicherte Version dieser Welt.

Spielerwechsel oder LEGO® Creator: Harry Potter™ verlassen



Klicke den Knopf in der rechten oberen Bildschirmcke an, wenn du dich in der Welt befindest. So gelangst du wieder ins **Login-Menü**, wo du einen anderen Spieler wählen oder das Spiel verlassen kannst.

Klicke auf **Beenden** und dann auf den Haken, um das Spiel zu verlassen.

Die Welt

Tipps und Tricks

Die meisten Modelle bei LEGO® Creator: Harry Potter™ können lustige Dinge tun, wenn du sie anklickst, nachdem du den Action-Knopf aktiviert hast. Minifiguren, die einen Zauberstab in der Hand haben, sprechen Zaubersprüche aus, Türen gehen auf, Fluffy bellt, und der Hogwarts-Express dampft los. Du wirst bald entdecken, dass in deiner Welt eine Menge los ist! Kaum lässt du eine Minifigur für einen Moment in Ruhe, läuft sie auch schon los und sucht sich eine Beschäftigung.

Um zu lernen, was die einzelnen Modelle alles tun können, solltest du sie eine Weile beobachten. Hast du zum Beispiel einen Gemeinschaftsraum für die Schüler des Hauses Gryffindor gebaut, könnte es durchaus geschehen, dass plötzlich Malfoy hereinspaziert kommt. Sieh mal in der Abteilung **Gebäude** im Modell-Buch nach: Dort findest du Torbogen, die jedem, der nicht zum Haus Gryffindor gehört, den Zutritt wie durch Zauber verwehren. Baust du diesen Torbogen als Zugang zu deinem Raum ein, muss Malfoy leider draußen bleiben!

Und dann wäre da noch Hagrids Tierfalle: Natürlich würde Hagrid niemals einem Tier etwas zuleide tun, aber wenn Ratten und Spinnen im Schloss überhand nehmen, ist die Falle doch recht praktisch. Stell sie einfach in einem Zimmer auf, um ein paar von den Viechern zu fangen. Für die Teufelsschlinge ist die Tierfalle jedoch zu klein: Komm ihr besser nicht zu nahe, sonst versucht sie am Ende, deine Minifigur zu beißen! Fluffy wird dich nicht beißen, aber er bewacht die Falltür im Korridor im dritten Stock mit Argusaugen. Klickst du ihn an, kannst du ihn bellen hören! Du kannst auch ein paar Eulenpfosten in die Welt setzen: Holst du dann noch ein paar Eulen dazu, fliegen sie lustig zwischen den Pfosten hin und her.

Wenn dir alles zu bunt wird, kannst du natürlich auch die speziellen LEGO Demolito-Steine einsetzen - das sind magische Steine, die alles in ihrer Umgebung zum Einstürzen bringen. Experimentier doch mal ein bisschen mit ihnen herum: Manche explodieren, wenn du sie anklickst, andere, wenn jemand an ihnen vorbeigeht, und wieder andere haben einen Zeitzünder!

Dies sind nur einige Beispiele für die unterschiedlichen Dinge, die Modelle tun können. Minifiguren interagieren miteinander, während sie ihren Beschäftigungen nachgehen: Einige grüßen sich freundlich, andere schnauben sich verächtlich an - je nachdem, zu welchem Haus sie gehören! Zu den Lehrern sind natürlich alle stets höflich.

Die Werkstatt



Um in die Werkstatt zu gelangen, klicke bitte auf die Schiefertafel in der Welt. In der Werkstatt kannst du aus einzelnen LEGO® Steinen eigene Modelle bauen. Alles, was du hier baust und speicherst, kannst du später aus der Abteilung **Meine Modelle** im Modell-Buch in die Welt ziehen.



Die Werkstatt funktioniert ähnlich wie die Welt. Damit du ein echter Werkstattprofi wirst, haben wir hier noch einige Informationen für dich!

So bewegst du dich in der Werkstatt



In der Werkstatt bewegst du dich genau wie in der Welt. Du kannst jedoch nur heranzoomen und wegzoomen (hierzu klickst du auf die Sterne links vom Trackball) und deine Sicht ändern (hierzu klickst du auf den Trackball). Die Kamera zeigt immer auf das Modell, welches du gerade baust, daher gibt es in der Werkstatt keinen Ziel-Knopf.

Steine holen

Zum Bau von Modellen braucht man Steine! Du findest sie im Steine-Regal am linken Bildschirmrand. Klick auf einen Stein und zieh ihn - genau wie die Modelle in der Welt - hinüber auf die Werkbank. Der Stein wird erst sichtbar, wenn er sich über der Werkbank befindet.

Die Steine sind in 9 Kategorien unterteilt.



Wenn du einen dieser Knöpfe anklickst, bekommst du jeweils die betreffende Art Steine angezeigt. Mithilfe der Pfeile oben und unten am Steine-Regal kannst du alle Steine dieser Art betrachten.

Das Werkzeug in der Werkstatt



Mithilfe dieser Knöpfe kannst du in deinem Computer die tollsten LEGO® Modelle bauen. Mit Ausnahme des Rückgängig-Machen-Knopfes ist immer ein Knopf aktiviert: Welcher das ist, erkennst du daran, dass er eingekreist ist.

Steine bewegen



Auf dieselbe Art, wie du in der Welt Modelle bewegst, kannst du die Steine in der Werkstatt bewegen: Klick einfach auf den Stein-Bewegen-Knopf und führe deinen Mauszeiger über einen Stein. Drücke die linke Maustaste, halte sie gedrückt und ziehe den Stein. Lass die Maustaste los, wenn der Stein an der gewünschten Stelle ist. Die Werkbank in der Werkstatt hat Noppen: die Steine orientieren sich beim Bewegen an den Noppen.



Um Steine auf und ab zu bewegen, drückst du die Strg-Taste und hältst sie gedrückt. Führe deinen Mauszeiger über einen Stein, den du heben oder senken willst, drücke die linke Maustaste und halte sie gedrückt. Fahre nun mit der Maus vor und zurück. Wenn der Stein in der Luft ist, wirft er direkt unter sich einen Schatten, der dir hilft, ihn auf andere Steine auszurichten. Hat der Stein die gewünschte Position erreicht, lässt du die Strg-Taste los. Du kannst Steine bis zu einer Höhe von zwanzig LEGO® Standardsteinen aufeinanderbauen und bewegen.



Du kannst einen Stein auch über einen anderen schlüpfen lassen. Klicke zunächst auf den Stein, mit dem du das tun möchtest. Drücke nun die Umschalt-Taste deiner Tastatur und halte sie gedrückt. Zieh den Stein geradewegs in einen anderen Stein hinein. Dein Stein wird über den anderen Stein hinweggehoben und kommt auf der anderen Seite an. Lass die Umschalt-Taste los, wenn du den Stein platzieren möchtest.

Brauchst du beim Bauen mehr Platz, kannst du Steine an den Rand der Werkbank ziehen. Wenn du das Modell jedoch speicherst, werden nur Steine gespeichert, die sich auf der Werkbank befinden.

Steine drehen



Klick auf den Stein-Drehen-Knopf und dann auf den Stein, den du drehen möchtest. Jedes Mal, wenn du ihn anklickst, dreht er sich um 90 Grad. Hat er nicht genug Platz zum Drehen, bewegt er sich an die nächste Stelle, wo er hinpasst.

Klick den Stein so oft an, bis er liegt, wie du ihn haben möchtest. Befindet der Stein sich nahe am Rand der Werkbank, ist möglicherweise nicht ausreichend Platz zum Drehen vorhanden.

Steine bemalen



Das Bemalen von Steinen in der Werkstatt funktioniert im Prinzip genau so wie das Bemalen von Modellen in der Welt. Der einzige Unterschied ist, dass du Modelle in der Werkstatt Stein für Stein bemalen kannst. Klickst du auf den Stein-Bemalen-Knopf, erscheint eine Malpalette rechts im Bild. Klickst du auf eine Farbe, wird sie durch einen kleinen Pinsel markiert. Nun kannst du den gewählten Stein in der gewählten Farbe bemalen. Du kannst Steine auch in transparenten Farben bemalen: Sie sind dann durchsichtig!

Steine löschen



Um einen Stein zu löschen, klickst du auf den Stein-Löschen-Knopf und dann auf den Stein, den du löschen möchtest: Schon ist der Stein verschwunden.

Man kann auch mehrere Steine auf einmal löschen – das hängt davon ab, wie sie miteinander verbunden sind. Achte vor dem Löschen auf den roten Umriss: Alles, was rot umrandet ist, wird gelöscht, wenn du die linke Maustaste drückst.

Pass gut auf, nachdem du einen Stein gelöscht hast: Du solltest zunächst einen anderen Knopf anklicken, denn solange der Stein-Löschen-Knopf aktiviert ist, löschst du jeden Stein, den du anklickst! Vergiss nicht: verwandelt sich dein Mauszeiger in einen Mülleimer, wenn du ihn über einen Stein führst, löschst du mit jedem Mausklick einen Stein. Sollte dir das passieren, ist es aber kein Drama: du brauchst einfach nur den Rückgängig-Machen-Knopf anzuklicken. Näheres hierzu findest du im übernächsten Abschnitt erklärt.

Steine kopieren



Mit dem Stein-Kopieren-Knopf kannst du Steine auf der Werkbank kopieren. Das geht meist schneller, als einen neuen Stein aus dem Steine-Regal zu holen.

Klicke auf den Stein-Kopieren-Knopf und dann auf den Stein, den du kopieren willst: Die Kopie erscheint über dem Original. Je öfter du den Stein-Kopieren-Knopf anklickst, desto mehr Kopien bekommst du! Wenn du Steine auf diese Weise kopierst, rasten sie automatisch aufeinander ein.

Die Werkstatt

Etwas rückgängig machen



Möchtest du einen der letzten Arbeitsschritte in der Werkstatt rückgängig machen, kannst du das mithilfe des Rückgängig-Machen-Knopfes tun. Hast du beispielsweise einen Stein gelöscht und überlegst es dir dann anders, klickst du einfach auf diesen Knopf, und der Stein ist wieder da. Auf diese Weise kannst du bis zu zehn Arbeitsschritte rückgängig machen.

Die Werkbank aufräumen



Klicke auf den Tafelwischer, um alle Steine von der Werkbank zu räumen. Keine Angst: Die Modelle, die du gespeichert hast, werden nicht entfernt. Wenn du dein Modell behalten willst, solltest du es aber auf jeden Fall vorher speichern!

Bauanleitungen erstellen



Klickst du auf das Blatt Papier unten im Bild, kannst du Bauanleitungen deiner Modelle erstellen. Die kannst du verwenden, um dein Modell aus echten LEGO® Steinen nachzubauen oder sie deinen Freunden schicken, damit sie das gleiche Modell bauen können. Du kannst deinen Freunden damit auch knifflige Aufgaben stellen! Du gelangst nun in dieses Menü:



Klicke auf die einfachen grünen Pfeile, um die Anleitungen Schritt für Schritt zu betrachten. Klickst du auf die doppelten Pfeile, gelangst du zum ersten oder zum letzten Schritt der Folge.

Die Werkstatt



Klickst du auf das obere Bild eines Druckers, druckst du die aktuelle Seite aus.



Klickst du auf das untere Bild eines Druckers, druckst du die Anleitung vollständig aus.

Klickst auf das ✓-Symbol, gelangst du zurück in die Werkstatt.

Modelle laden und speichern

Modelle laden



Um ein Modell zu laden, klickst du auf die Kiste, aus der ein Pfeil herausragt. Dann erscheint folgendes Menü:



Links werden dir alle Modelle angezeigt, die du laden kannst. Wähle das gewünschte Modell aus: Es erscheint nun rechts im Bild. Klicke auf den grünen Haken, um es in die Werkstatt zu bringen.



Möchtest du ein Modell löschen, klicke auf das Bild des Modells und dann auf das Radiergummi-Symbol in der rechten oberen Bildschirmecke.



Möchtest du doch lieber zu einer leeren Werkbank zurückkehren, klickst du einfach auf die Werkbank oben am Bildschirmrand.

Die Werkstatt

Modelle speichern



Klicke auf die Kiste, in der ein Pfeil hineinschlüpft, um dein Modell zu speichern. Der Helfer-Zauberer bestätigt dir dann, dass es gespeichert ist. Um deine Modelle in die Welt bringen zu können, musst du sie zunächst speichern.



Kehrst du jetzt in deine Welt zurück, findest du dein Modell in der Abteilung **Meine Modelle** im Modell-Buch. Nun kannst du es in deine Welt ziehen.

Modelle mit Freunden tauschen und über das Internet versenden



Klickst du im Menü **Modell öffnen** auf den Schlüssel, erscheinen vier neue Knöpfe. Mithilfe dieser Knöpfe kannst du Modelle, die du gebaut hast, mit Freunden tauschen. Klickst du den Schlüssel noch einmal an, verschwinden die Knöpfe wieder.

Das Speichern auf eine Diskette



Um ein Modell auf Diskette zu speichern, klicke auf das gewünschte Modell am linken Bildschirmrand und dann auf diesen Knopf.

Das Laden von einer Diskette



Wenn du eine Modell auf eine Diskette gespeichert hast, kannst du sie mit dem Importieren-Knopf wieder in LEGO® Creator: Harry Potter™ importieren. Klickst du auf diesen Knopf, erscheint ein Feld, das dir die Modelle, die auf der Diskette gespeichert wurden, anzeigt. Wähle eine aus und klick auf den grünen Haken, um sie zu laden.

Die Werkstatt

Modelle per E-Mail an Freunde versenden



Wenn dein Computer einen Internetzugang hat und du E-Mails versenden kannst, kannst du deine Modelle per E-Mail an Freunde verschicken. Klickst du auf diesen Knopf, öffnet LEGO® Creator: Harry Potter™ dein E-Mail-Programm und hängt dein Modell automatisch an eine E-Mail an. Nun musst du nur noch die E-Mail-Adresse eines Freundes eintippen. Allerdings muss auf dem Rechner deines Freundes ebenfalls LEGO Creator: Harry Potter installiert sein, damit er das Modell betrachten kann.

Wenn ein Freund dir ein Modell schickt, öffnest du einfach die E-Mail und klickst auf das Icon: Das Modell wird automatisch in den richtigen Ordner gespeichert. Gehst du das nächste Mal ins Menü **Modell öffnen**, findest du sie dort vor. Wirst du vom Computer gefragt, ob du die Datei öffnen oder auf die Festplatte speichern möchtest, wähle bitte die Option 'öffnen': Du kannst sie an einem anderen Ort speichern, wenn du magst, aber zunächst musst du sie doppelklicken, damit sie automatisch in den richtigen Ordner gespeichert wird, in dem du sie benutzen kannst.

Die Website www.LEGO.com besuchen



Der letzte Knopf verbindet dich mit dem Internet – natürlich nur, wenn du einen Internetzugang hast. Du gelangst dann auf die offizielle LEGO® Website (www.LEGO.com). Frage bitte einen Erwachsenen um Erlaubnis, bevor du diesen Knopf anklickst, denn die Verbindung ins Internet könnte eventuell Geld kosten.

Die Aufgaben



Um ins **Aufgaben-Menü** zu gelangen, klicke bitte auf den Goldenen Pokal. Näheres hierzu findest du auf Seite 40.

Zurück zur Welt



Klickst du auf den Knopf rechts oben im Bild, gelangst du zurück zur Welt.

Der Minifigurenbau

Im Minifigurenbau kannst du eigene Minifiguren gestalten, die du in deine Welt setzen kannst.

So öffnest du den Minifigurenbau



Klicke auf die Minifigur links unten im **Welt-Menü**, um zum Minifigurenbau zu gelangen.



Links im Bild siehst du eine LEGO® Minifigur, die es kaum erwarten kann, nach Hogwarts – Schule für Hexerei und Zauberei zu kommen! Rechts im Bild findest du einen ganzen Schrank voller LEGO Teile, die du der Minifigur hinzufügen kannst.

Kleidung, Gesichter, Hüte und Haare ändern

Klick auf den Abschnitt der Minifigur, den du ändern möchtest. Nun erscheinen jede Menge neue Teile im Schrank rechts im Bild. Mithilfe der Pfeile oben und unten am Schrank kannst du alle Teile betrachten. Anders als in der Welt oder in der Werkstatt musst du die Teile nicht zur Minifigur ziehen: Klick einfach auf ein Teil, und es erscheint an deiner Minifigur. Um der Minifigur eine andere Hose anzuziehen, klicke auf ihre Beine. Um das Oberteil zu wechseln, klickst du auf ihre Brust. Willst du ihr Gesicht ändern, klickst du auf das Gesicht und um ihr einen Hut aufzusetzen oder eine neue Frisur zu verpassen, klickst du die Stelle oberhalb ihres Kopfes an.

Der Minifigurenbau

Werkzeug, Rucksäcke und Umhänge hinzufügen

Als Nächstes solltest du ausprobieren, was geschieht, wenn du auf die Hände deiner Minifigur klickst: Der Schrank zeigt dir nun alles Werkzeug an, das du deiner Minifigur in die Hand geben kannst. Hier gibt es alles Mögliche, von der Haarbürste bis zum Zauberstab. Hast du die Minifigur in die Welt gesetzt, klicke auf den Action-Knopf und dann auf die Minifigur: Dann benutzt sie die Dinge, die sie in der Hand hält.



Du kannst deiner Minifigur auch einen Umhang oder einen Rucksack umhängen. Klicke auf den Knopf rechts neben der Minifigur, um sie umzudrehen. Klicke dann auf den Rücken der Minifigur, um die Umhänge und Rucksäcke im Schrank anzuzeigen.

Teile von deiner Minifigur entfernen

Vielleicht möchtest du Teile wieder entfernen, die du deiner Minifigur hinzugefügt hast. Das erste Icon einer jeden Teileauswahl im Schrank versetzt den betreffenden Teil der Minifigur wieder in den ursprünglichen Zustand. Das ist besonders praktisch, wenn du Objekte entfernen möchtest, die die Minifigur in der Hand hält, sowie den Hut, die Haare, den Rucksack oder den Umhang.



Um einen neuen Schüler zu entwerfen, klickst du auf das Bild der Minifigur links oben im Bild.

Entscheide, in welches Haus deine Minifigur gehört

Deine Minifigur sollte unbedingt einem der vier Häuser von Hogwarts – Schule für Hexerei und Zauberei zugeordnet werden. Je nachdem, ob der Schüler im Hause Gryffindor, Slytherin™, Ravenclaw™ oder Hufflepuff™ lebt, wird er sich in der Welt verhalten: Beobachte mal, was passiert, wenn ein Schüler von Gryffindor auf einen Schüler von Slytherin trifft!

In jedem Haus trägt man unterschiedliche Schulpullover. Um zu entscheiden, in welches Haus deine Minifigur gehören soll, ziehst du ihr einfach den gewünschten Pullover an.

Der Minifigurenbau



Gryffindor



Slytherin



Hufflepuff



Ravenclaw

Um zu entscheiden, in welches Haus deine Minifigur gehört, kannst du auch einfach auf das Rad unter der Minifigur klicken. Es ist wichtig, zu wissen, welchem Haus deine Minifigur angehört, da sich ihr Verhalten in der Welt danach richten wird.

Minifiguren laden und speichern

Minifiguren laden



Um das Menü **Minifiguren Laden** zu öffnen, klicke auf das Bild der Kiste, aus der ein Pfeil herauszeigt. Links im Bild siehst du nun die Minifiguren, die du gespeichert hast. Klicke auf die Minifigur, die du laden möchtest und dann auf das ✓-Symbol.



Der Minifigurenbau



Wenn du mit einer neuen Figur beginnen möchtest, klicke auf das Bild der kleinen Minifigur oben am Bildschirmrand.



Wenn du eine Minifigur löschen möchtest, klicke auf das Bild dieser Minifigur und dann auf den Radiergummi in der rechten oberen Bildschirmcke.



Du kannst Minifiguren auch mit Freunden tauschen, indem du sie auf eine Diskette speicherst oder per E-Mail schickst. Das funktioniert genau so wie das Tauschen von Modellen. Klicke einfach auf den Schlüssel in der Ecke links unten und folge der Anleitung auf Seite 34.

Minifiguren speichern



Klicke auf das Bild der Kiste, in die ein Pfeil hineinschlüpft, um deine Minifigur zu speichern. Der Helfer-Zauberer bestätigt dir dann, dass sie gespeichert ist. Damit du eine Minifigur in die Welt bringen kannst, musst du sie erst speichern.



Kehrst du jetzt in die Welt zurück, findest du deine Minifigur in der Abteilung **Meine Minifiguren** im Modell-Buch.

Die Aufgaben



Um ins **Aufgaben-Menü** zu gelangen, klicke bitte auf den Goldenen Pokal. Näheres hierzu findest du auf Seite 40.

Zurück zur Welt



Klickst du auf den Knopf rechts oben im Bild, gelangst du zurück zur Welt.

Die Aufgaben

Bei LEGO® Creator: Harry Potter™ kannst du nach Herzenslust spielen – aber es erwarten dich auch spannende Aufgaben! Bei den Aufgaben kannst du alles lernen, was du in der Welt tun kannst. Sie sind speziell entwickelt worden, um dich zum Experten zu machen.

So wählst du eine Aufgabe



Klicke in der Welt auf den Goldenen Pokal neben dem Helfer-Zauberer. Nun erscheint die Liste der Aufgaben. Hast du eine fortgeschrittene Aufgabe gelöst, so erscheint ein silberner Pokal neben ihr. Hast du eine fortgeschrittene Aufgabe gelöst, erscheint ein goldener Pokal!



Klicke auf die Aufgabe, die du lösen möchtest und dann auf den grünen Haken. Um zum vorigen Menü zurückzukehren, klicke bitte auf das rote X-Symbol.

Bist du gerade mit einer Aufgabe beschäftigt, kannst du sie verlassen, indem du den Goldenen Pokal noch einmal anklickst oder die Esc-Taste drückst. Beachte bitte: Verlässt du eine Aufgabe, bevor du sie ganz gelöst hast, musst du sie beim nächsten Mal von vorn beginnen.

Bei jeder Aufgabe wirst du lernen, wie ein bestimmter Teil von LEGO® Creator: Harry Potter™ funktioniert. Manche sind sehr simpel, um dir einfachere Dinge zu erklären. Andere sind komplizierter, und ihre Lösung erfordert etwas mehr Köpfchen.

Hast du eine Aufgabe gelöst, bekommst du vom Helfer-Zauberer einen Zauberspruch zur Belohnung. Näheres zu den Zaubersprüchen erfährst du auf Seite 22.

Die Aufgaben

Die Aufgaben

Basis-Aufgaben

Wo steckt Krätze ...? Rons Ratte Krätze ist mal wieder auf und davon: Wahrscheinlich ist Krätze irgendwo im Schulgebäude eingeschlafen, jemand muss sie finden bevor die Lehrer etwas bemerken!

Wir brauchen einen Eulenpfosten! Kannst du Hedwig helfen, ihren Weg zu finden und Harry die Post zu bringen?

Restauriere das Gemälde! Jemand hat bei einem der Wandgemälde mit den Farben herumgepuscht. Kannst du es wieder in seinen ursprünglichen Zustand versetzen?

Feuerwerk der Zaubersprüche: Kannst du den Schülern helfen, ein ganz besonderes Feuerwerk zu veranstalten?

Geistersuche: In der Nähe des Verbotenen Waldes ist ein Geist gesehen worden - aber nie am Tag, sondern immer nur in mondhellen, klaren Nächten. Finde heraus, was es damit auf sich hat!

Es regnet rein ...: Das Dach eines der Schultürme ist weggezaubert worden, und es hat gerade angefangen zu regnen. Wenn es keinem gelingt, das Dach wieder auf den Turm zu setzen, werden alle ziemlich nass!

Fortgeschrittene Aufgaben

Der Zug fährt ab! Der Hogwarts-Express steht an Gleis neundreiviertel zur Abfahrt bereit – aber er kann nicht fahren: Die Schienen sind verschwunden! Jemand sollte ganz schnell eine neue Strecke bauen!

Haltet den Dieb! Ron hat Malfoy erwischt, als er versuchte, Harrys Nimbus Zweitausend™ zu klauen. Hilf Ron, Malfoy zur Rückgabe des Besens zu überreden!

Flugstunde: Harry ist ganz versessen aufs Fliegen. Weil er bei Madam Hooch einen guten Eindruck machen will, übt er nach der Schule. Wenn du ihm hilfst, klappt's sicher noch besser.

Erstklässler: Vor Beginn eines jeden Schuljahres werden Briefe verschickt, um neue Kinder einzuladen, sich in Hogwarts einzuschreiben. Dazu müssen wir natürlich erst einmal ein paar zukünftige Schüler finden!

Das Labyrinth: Ron und Malfoy haben sich in den vielen Korridoren von Hogwarts verirrt, und sie brauchen deine Hilfe, um den Weg aus der Labyrinth zu finden

Die Steuerung über die Tastatur

Es folgt eine Zusammenfassung der Tasten, mit denen du LEGO® Creator: Harry Potter™ steuern kannst:

Strg	Drücken und gedrückt halten, um Modelle anzuheben oder abzusenken. Benutze die Taste in Kombination mit der Maus.
Umschalten	Drücken und gedrückt halten, um einen Stein über einen anderen schlüpfen zu lassen. Benutze die Taste in Kombination mit der Maus. Steuerst du eine Minifigur, kannst du sie mit der Umschalt-Taste springen lassen.
Pos 1	Steuerst du eine Minifigur, schaltest du mit dieser Taste um, ob du die Welt aus der Sicht der Figur betrachtest oder hinter ihr stehst.
Pfeiltasten	Steuerst du eine Minifigur, bewegst du sie mit den Pfeiltasten vorwärts, rückwärts, nach links und nach rechts.
+	Steuerst du eine fliegende Minifigur, lässt du sie mit dieser Taste höher steigen.
-	Steuerst du eine fliegende Minifigur, lässt du sie mit dieser Taste sinken.
Taste 5 (Ziffernblock)	Steuerst du eine Minifigur, lässt du sie mit dieser Taste Sprünge vollführen (Alternative: Umschalt-Taste)
Ende	Steuerst du eine Minifigur, bringst du mit dieser Taste einen Zielmarker auf den Bildschirm.
Leertaste	Steuerst du eine Minifigur, lässt du sie mit dieser Taste den Gegenstand benutzen, den sie in der Hand hält.
Esc	Mit dieser Taste brichst du eine Aufgabe ab.
F12	Öffnet das Optionen-Menü

Mitwirkende

SUPERSCAPE PROFESSIONAL SERVICES

Spieldesign - Sonja Kristensen, Stefan von Cavallar, Paul Grimster, Geoff Smith, Dave Griffith, Rich Self
Geoff Smith - Projektleitung

Technische Leitung

Paul Grimster - Programmierung
Sonja Kristensen - Design
Christine Müller-Marnell – Tests

Programmierung Benutzeroberfläche - Stefan von Cavallar, Evangelos Ginis
3D-Programmierung - Paul Grimster, Jamie Whitham (Coderz Ltd.), Chris Andrew, Will Wilson
Sonja Kristensen - Konzept & Design Benutzeroberfläche

Grafikdesign - John Temperton, Duncan MacLaren, Rak Patel, Sonja Kristensen

3D-Modelle & -Welten - Simon Meacock, Ian Meredith, Rick Beecroft (RealSENSE Solutions Ltd.)

Hilfe, Aufgaben & Helferfigur - Rich Self, Rak Patel, Justin Darley, Digitext Ltd.
Rich Self - Animation Spielfiguren

Musikkomposition & Sound-Design - Ian Livingstone, MTS
Sprecher – Volker Bogdan
Installationsprogramm - Carl Bennett (InstallShield UK Ltd.)

Videoproduktion - Artworld UK Ltd.

Tester - James Townsend, Daniel Peal, Gordon Waldie, Steve Barrett, Gareth Thomas

Zusätzlicher Dank gilt ... Steve Mortara, Karen Evans, Chris Leafe, Dave Macmillan, Francis Wilkes, Kendra Bingham, Rose Barrett, Sharon Monaghan

LEGO® SOFTWARE

Mark Livingstone - Geschäftsleitung weltweit

Produktentwicklung

Ian Johnson - Produktionsleitung

Daniel Llewellyn - Produktion

Adrian Price - Produktionsassistentz

Tests & QS

Kevin Turner - Leitung Software Operations

Gruppenleitung - Nick Bodenham, Andrew Donnelly

Leitung Tests - Stephen Manners

Tester - Kieron Clarke, Eddie Hayden, Karl Fentiman, Daley Salami, Alex Shepherd

Techniker - James Dobbs, Alex Mundy, Jason Reast-Jones

Desmond Gayle - Code-Überwachung

Unser Dank gilt auch allen anderen QS-Mitarbeitern für ihre nützlichen Hinweise.

Lokalisierung

Isabelle Martin - Lokalisierungs-Management

Neil McKenna - Test-Management Lokalisierung

Tests Lokalisierung - Conrado Dorado, Fritz Ehlers, Noam Halby, Hicham

Rakim, Pasquale Stacchiotti

Logistik

Nic Ashford - Leitung Logistik

Robert Boyle - Controlling Logistik

Internationales Marketing

Sarah Radford - Marketingmanagement

Martin Williams - Produktmanagement

Mary Jane Brett - Produktionsmanagement

Tim Price - Marktforschung

Janice Ross - Lizenz-Management

Nicola Sunshine - Marketingassistentz

Internationaler Verkauf

Leah Kalboussi - Verkaufsdirektion weltweit

Unser besonderer Dank gilt all den Kindern, die uns während der Entwicklung des Spiels wichtige Hinweise gegeben haben, sowie Susanne Andersen, Jay Bruns, Henrik Saaby Clausen, Lise Blume Jakobsen, Franz Kock und Jill Wilfert

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Louise McTighe - Produktion

Brett Skogen - Ausführende Produktion

Grafikleitung - Allen Helbig, Peter Tumminello

Besonderer Dank gilt ...

Michael Harkavy, Philippe Erwin, Scott Johnson, Jim Molinaro, Sue Montague, Heidi Behrendt, Julie McNally

... und natürlich ... J. K. Rowling

Epilepsiewarnung

Vor jeder Benutzung eines Videospieles durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen!.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmernden Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne dass die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat. Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewusstseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In Jedem Fall zu treffende Vorsichtsmassnahmen bei der Benutzung eines Videospieles

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, dass Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn – bis fünfzehnminütige Pause ein.

constructive.



LEGO und das LEGO Logo sind eingetragene Warenzeichen der LEGO Group. © 2001 The LEGO Group.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.

WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros.

(s01)

Hergestellt in der E.U.



2201263